

# JE DECOUVRE LA PROGRAMMATION

**TICE**

Je sais utiliser Scratch et je souhaite maintenant créer une animation mettant en scène l'évolution de la germination en SVT

Séquence n°3-2

Nom	Prénom	classe
-----	--------	--------

**I Je ne suis pas encore capable .....**  
**II Je suis capable avec de l'aide.....**  
**III Je suis capable.....**

<b>D'insérer une image (lutin)</b>	
<b>D'insérer un arrière plan</b>	
<b>De déplacer un lutin</b>	
<b>De basculer un arrière plan</b>	
<b>De changer des costumes</b>	
<b>De faire des temporisations</b>	
<b>D'utiliser des conditions simples</b>	

1 - Lance le logiciel Scratch et créer un nouveau fichier

**Objectif:**

A partir des différents éléments ressources, je souhaite créer une animation qui permettra de montrer l'évolution de la germination en SVT. Pour cela, j'ai à disposition une scène d'origine, une scène finale et un lutin et ses 4 costumes.

Les scènes		Le lutin et ses costumes			
Scène d'origine	Scène finale	Lutin dans son costume 1	Costume 2	Costume 3	Costume 4


- [Comment dois-je faire?](#)
- [Hypothèses](#)

.....

.....

.....

.....

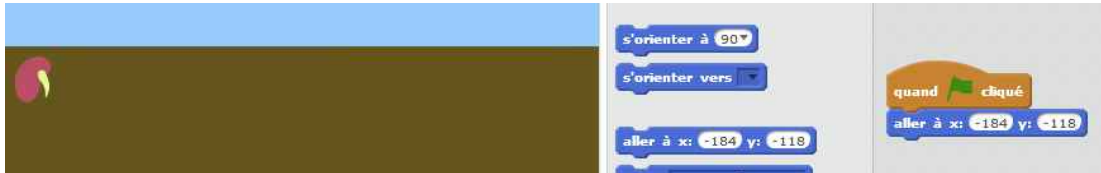
	<h2 style="text-align: center;">JE DECOUVRE LA PROGRAMMATION</h2>	<h2 style="text-align: center;">TICE</h2>
	<p style="text-align: center;">Je sais utiliser Scratch et je souhaite maintenant créer une animation mettant en scène l'évolution de la germination en SVT</p>	<p style="text-align: center;">Séquence n°3-2</p>

### 2. Comment positionner un lutin à l'endroit souhaité?

Tu as vu dans l'activité «planètes», l'insertion d'un lutin, il te faut maintenant être capable de positionner ce lutin à l'endroit souhaité. Pour cela:

- positionne ton lutin (avec le costume souhaité) à l'endroit voulu avec la souris sur ta scène, les coordonnées s'affiche alors dans le menu **mouvement**.

- Il suffit maintenant d'intégrer ses coordonnées dans le script.



### 3. Comment changer de scène?

Pour cela:

- Insérer un arrière plan en cliquant sur l'icône correspondant ( en le créant ou en allant le chercher)

- Tu peux alors créer plusieurs arrières plans (aussi appelé «scène») et basculer d'un arrière plan à l'autre dans le script, à partir du menu

**apparence.**



- Ce que je dois faire:

A partir de ce que tu as vu précédemment et de tes connaissances de scratch, il te faut maintenant réaliser le script permettant de visualiser l'évolution de la germination.

L'animation doit:

- Au départ, afficher la scène d'origine.
- Puis afficher, le lutin dans son costume 1 pendant 2 secondes et changer de costumes toutes les 2 secondes en respectant les positions définies dans la scène finale et cela au clique du drapeau.
- A la fin, lorsque tous les costumes se sont succédés, afficher la scène finale.

Au départ	Script à réaliser	À la fin
